

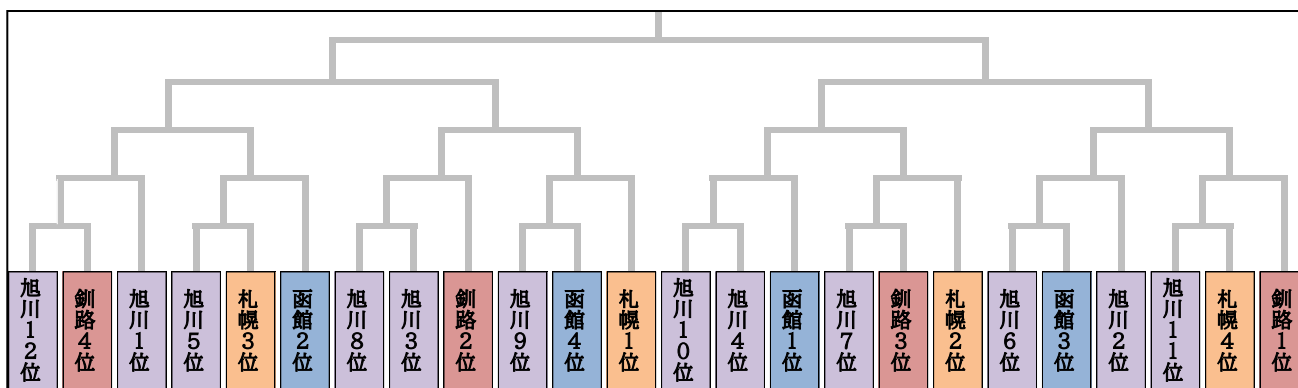
第 10 回 U-16 旭川プログラミングコンテスト 兼  
 第 7 回 U-16 プログラミングコンテスト北海道大会 競技部門運営細則  
 U-16 プログラミングコンテスト実行委員会 2020 年 10 月 26 日

1, 予選、決勝、順位決定について

- ・予選はボット対戦による得点制とし、得点の上位 **1 2** 名を決勝進出とする。
- ・決勝は旭川予選通過 **1 2** 名 + 釧路大会 **4** 名 + 札幌大会 **4** 名 + 函館大会 **4** 名を加えた **2 4** 名によるトーナメント戦により順位を決定する。(旭川上位 1 2 名は自動的に北海道大会出場となります)
- ・トーナメントの組み合わせは予選順位によって決定する。下図参照
- ・北海道大会については 3 位 4 位決定戦を実施し 4 位までの順位を決定する。
- ・旭川大会は北海道大会の結果を基に 4 位まで順位を決定する、ただし北海道大会 5 位以下の順位判定は決勝での成績および予選の順位によって決定する。

2, 予選ボット対戦ルール

- ・予選は実行委員会製作の Bot (ボット) と対戦をする。
- ・競技者は **COOL** (先攻)、Bot は **HOT** (後攻)として 1 回対戦する。
- ・マップはルールブックに沿ったマップを使用し全員が同じマップで Bot と対戦する。
- ・ターン数は **100** ターンとする。
- ・アイテム数は **36** アイテム以上とする



3, 旭川大会予選時における同点処理

- ・ 1 位 ~ 1 1 位 アイテム取得数が多いものを上位とする、それでも同点の場合じゃんけん。
- ・ 1 2 位 アイテム取得数が多いものを上位とする。それでも決まらない場合は別マップにて再度ボット対戦とする。ルールは予選と同じで、その得点で順位を決定する。

4, ボット対戦による得点計算 (ボット対戦終了時に計算します)

- ・獲得アイテム アイテム数×**3点**
- ・Put 勝ち Bot にブロックを置く、Bot をブロックで囲う 残りターン数×**1点**
- ・Put 負け Bot にブロックを置かれる 残りターン数×**-1点**
- ・自滅負け ブロックに乗る、通信エラー 残りターン数×**-1点**

(例1) 残りターン数50でBotにブロックを置いて勝利、それまでの獲得アイテム数8の場合  
 $50 \times 1 + 8 \times 3 = 74$  点

(例2) 100ターンすべて使いアイテムを18獲得した  
 $18 \times 3 = 54$  点

(例3) 残りターン87でブロックに乗り自滅、それまでの獲得アイテム4の場合  
 $87 \times (-1) + 3 \times 4 = -75$  点

5, 決勝

- ・ルールブックに則り、先攻後攻入れ替え2試合によるものとする。

6, その他

- ・ボットプログラムはU16旭川プログラミングコンテストホームページにて事前公開する。
- ・不測の事態による競技の取り扱いについては審判長および実行委員にて判断する。